

DKV 424
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERANCANGAN MEDIA PENDAMPING
SAAT TEDUH UNTUK ANAK USIA 6 – 12 TAHUN



OLEH :
YOLANDA PRATIMA RAHMADANI
17.L1.0077

Pembimbing :
Tabita Nani Aryani, S.Sn, M.Si Cd

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yolanda Pratima Rahmadani

NIM : 17.L1.0077

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Media Pendampingan Saat Teduh untuk Anak Usia 6 – 12 Tahun tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 6 Juli 2021

Yang Menyatakan,



Yolanda Pratima Rahmadani

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pendampingan Saat Teduh Anak Usia 6 – 12 Tahun
Diajukan oleh : Yolanda Pratima Rahmadani
NIM : 17.L1.0077
Tanggal disetujui : 06 Juli 2021
Telah setuju oleh
Pembimbing : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si
Penguji 1 : Bayu Widianoro S.T., M.Sn
Penguji 2 : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.
Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn
Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0077

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yolanda Pratima Rahmadani

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “**Perancangan Media Pendampingan Saat Teduh untuk Anak Usia 6 – 12 Tahun**” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 6 Juli 2021

Yang Menyatakan,



Yolanda Pratima Rahmadani

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatNya penulis dapat menyelesaikan proyek akhir DKV periode yang ke-18 yang berjudul “ Perancangan Media Pendampingan Saat Teduh Anak Usia 6 – 12 Tahun ”. Penulis berharap proyek akhir ini dapat bermanfaat membantu orang tua kristiani dalam upaya menumbuhkan iman anak – anaknya dalam Kristus melalui ibadah saat teduh. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih atas seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun proyek akhir dari awal sampai akhirnya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Diantaranya :

1. Ibu Tabita Nani Aryani, S.Sn, M.Si Cd, selaku pembimbing utama atas waktu, motivasi serta masukannya dalam proses pembimbingan proyek akhir penulis dari awal sampai pada akhirnya proyek akhir ini dapat terselesaikan
2. Kedua orang tua serta kakak - kakak penulis yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materiil.
3. Bapak Pdt Andreas Setiawan Adiyanto, S.Th yang bersedia menjadi narasumber terkait dengan dasar alkitabiah dan esensi mengenai saat teduh.
4. Ibu Dian Puji Pancari yang bersedia menjadi narasumber terkait dengan saat teduh anak.
5. Diah Lestari, A.P.Y. , Nathania Elora Mae, Cicelia Therawan, Allesandro Jose, Satrio Priyambodo, Michael Biyan, Alvin Chandra, Indra Bayu Nursa dan teman – teman semuanya yang bersama sama berjuang dan memberikan dukungan dalam penyusunan proyek ini.
6. Dan semua pihak yang terlibat dan membantu dalam penyusunan proyek ini yang tidak dapat penulis satu persatu.

Akhir kata semoga perancangan ini dapat berkontribusi bagi masyarakat khususnya orang tua kristiani dalam memberikan pembelajaran saat teduh untuk anak – anak usia 6 – 12 tahun. Penulis juga meminta maaf sebesar – besarnya apabila dalam proses perancangan ini terdapat kesalahan kata dan perbuatan. Sekian dan terimakasih.

Semarang, 3 Juli 2021



Yolanda Pratima Rahmadani

ABSTRAK

Dalam kehidupan manusia memiliki kebutuhan yang menurut sifatnya terbagi menjadi kebutuhan jasmani dan rohani yang wajib dipenuhi secara seimbang. Kebutuhan jasmani adalah kebutuhan yang menyangkut dengan kebutuhan fisik manusia dan yang kebutuhan sama pentingnya yaitu kebutuhan rohani. Dalam hal rohani salah satu kebutuhan yang penting untuk diperhatikan adalah relasi dengan Tuhan, yang dapat dibangun melalui ibadah. Melalui nilai – nilai religius yang diajarkan dapat membawa pedoman manusia dalam menjalani kehidupan manusia, maka dari itu penting untuk diajarkan sejak dini. Umat kristiani dapat berupaya dengan mengajak anak – anaknya beribadah sekolah minggu dan ibadah pribadi yaitu saat teduh, namun orang tua seringkali menyerahkan secara penuh kebutuhan spiritualnya pada gereja secara menyeluruh. Sehingga ketika di masa pandemi saat ini, khususnya dalam hal pembelajaran tentang saat teduh sulit dilakukan dan orang tua tidak siap akan hal tersebut.

Selama ini belum ada media saat teduh yang memberikan hal praktis khususnya dalam praktik saat teduh anak – anak. Maka dari itu penulis ingin memberikan sarana bagi orang tua yang awam dalam mengajarkan anak – anak untuk bersaat teduh, melalui aplikasi mobile yang dikemas secara menarik dan juga mudah digunakan.

Kata Kunci : Saat teduh, Panduan, Spiritualitas, Aplikasi, Fun

In life, humans have needs in themselves which by their nature, human needs are divided into physical and spiritual needs that must be met in a balanced way. Physical needs are related to human physical needs and equally important are spiritual needs. In spiritual matters, one of the important things is the relationship with God that is built through worship. Through the religious values taught can bring guidance in living human life, therefore it is important to be taught from an early age. Christians can try to bring their children to Sunday school and devotional time, but parents often cede their spiritual needs to the church. So that during the current pandemic, learning about devotional times is difficult to do and parents are not ready for it.

So far, there has been no media for devotional time that provides practical things, especially in the children's devotional time. Therefore, the author wants to provide a tools for parents who are not familiar in teaching children to have devotional time through a mobile apps that is packaged attractively and is also easy to use.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Permasalahan	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.3.1 Target.....	3
1.3.2 Fokus Perancangan	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.5.1 Tujuan Khusus	4
1.5.2 Tujuan Umum :	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1 Masyarakat.....	4
1.6.2 Gereja.....	4
1.6.3 Institusi	4
1.6.4 Diri sendiri.....	4
1.7 Metode Perancangan.....	4
1.7.1 <i>User Research</i>	4
1.7.2 <i>Insight</i>	5
1.7.3 <i>Background Research</i>	5
1.7.4 <i>Initial Concept</i>	6
1.8 Skema Perancangan	7
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1 Saat Teduh	8
2.1.2 Psikologi Masa Kanak – Kanak Akhir	10
2.1.3 Minat dan Kegiatan Bermain pada Akhir Masa Anak – Anak.....	11
2.1.4 Media Pendidikan	12

2.2	Landasan Teori DKV	14
2.2.1	Desain Komunikasi Visual	14
2.2.2	Multimedia Interaktif.....	14
2.2.3	User Interface	15
2.2.4	Elemen – Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual	16
2.2.5	Warna.....	17
2.2.6	Ilustrasi	18
2.2.7	Layout.....	19
BAB III	20
3.1	Analisa Data.....	20
3.2	Analisis SWOT	29
3.2.1	Kekuatan (Strength).....	29
3.2.2	Kelemahan (Weakness).....	29
3.2.3	Kesempatan (Opportunity)	30
3.2.4	Ancaman (Threat).....	30
3.4	Sasaran Khalayak.....	31
3.4.1	Demografis	31
3.4.2	Psikografis	32
3.4.3	Geografis	32
3.5	STRATEGI KOMUNIKASI	32
3.5.1	<i>Creative Brief</i>	32
3.6	Strategi Media.....	33
3.6.1	Pendekatan Media.....	33
3.7	Strategi Media Promosi	35
3.8	Budgeting.....	35
BAB IV	36
4.1	Konsep Verbal	36
4.1.1.	Konsep Judul Komunikasi Visual	36
4.1.2.	Konsep Tagline.....	36
4.1.3.	Pemilihan Bahasa	36
4.1.4.	Tone and Manner.....	37
4.2	Konsep Visual.....	37
4.2.1.	Warna.....	37
4.2.2.	Gaya Ilustrasi.....	38
4.2.3.	Karakter Maskot	40

4.2.4.	Tipografi	40
4.2.5.	Workflow	42
4.2.6.	Konsep Logo	42
4.3	Visualisasi Desain	43
4.4	Desain Media Pendukung	51
BAB V	52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Hasil Angket Peran Orang Tua dalam Saat Teduh Anak	20
Gambar 3. 2 Hasil Angket Tingkat Kebutuhan Media Panduan Orang Tua.....	21
Gambar 3. 3 Hasil Angket Kebutuhan Orang Tua dalam Memilih.....	21
Gambar 3. 4 Hasil Angket Media yang Efektif untuk Mengajarkan.....	22
Gambar 3. 5 Hasil Angket Gaya Ilustrasi yang Disukai Anak	22
Gambar 3. 6 Gaya Ilustrasi Terpilih	23
Gambar 3. 7 Hasil Angket Persentase Media	34
Gambar 4. 1 Warna Utama	38
Gambar 4. 2 Warna Sekunder	38
Gambar 4. 3 Ilustrasi	38
Gambar 4. 4 Ilustrasi Terpilih.....	39
Gambar 4. 5 Space Explorer by Patrick Corrigan	39
Gambar 4. 6 Karakter Mascot.....	40
Gambar 4. 7 Tipografi	41
Gambar 4. 8 Logotype Aplikasi	42
Gambar 4. 9 Aplikasi Mobile Saat Teduhku	43
Gambar 4. 10 Poster Webinar.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Wawancara dengan Pendeta.....	26
Tabel 3. 2 Hasil Wawancara dengan Guru Sekolah Minggu	29
Tabel 3. 3 Budgeting	35
Tabel 4. 1 Bagian Awal Aplikasi Saat Teduhku	44
Tabel 4. 2 Bagian Parents Mode.....	45
Tabel 4. 3 Bagian Children Mode	48
Tabel 4. 4 Bagian Materi Saat Teduh dan Absensi	50



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Skema Perancangan.....	7
Bagan 4. 1 Workflow Aplikasi Saat Teduhku	42

